

twin

by E. M. Rich



Pelikan 

DIE TWIN-STORY*

von Eugen Oker

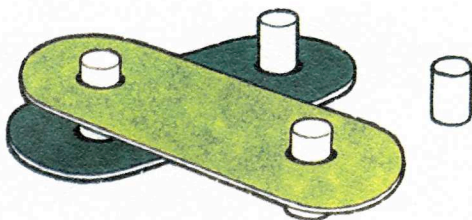
Auf der Palmeninsel Puka Puka im Tuamotu-Archipel spielen die Eingeborenen ein Spiel mit den fast rechteckigen Blättern des Woissa-Baumes, deren Oberseiten glatt und von dunklem Grün sind, die Unterseiten aber samten und gelblich. Sie nennen das Spiel Yksikaksi. Lange hielt man die verblüffende Ähnlichkeit mit der finnischen Sprache (Yksi, Kaksi, Kolme = Eins, Zwei, Drei) für blanken Zufall. Bis dem Schweizer Völkerkundler Professor Dr. Wensinor Gáb eine erstaunliche Entdeckung gelang: Zu den meuternden Matrosen der berühmt-berüchtigten "Bounty" mit ihrem grausamen Kapitän William Bligh (1789) zählten auch zwei in Southampton geschanghaite Matrosen, der Portugiese Jesus Maria Umbecantes und der Finne Pavlo Tänkänkaina (Prozeßakten gegen Fletcher Christian etc.; London 1791). Obwohl sie sich so gut wie nicht verständigen konnten, waren sie so enge Freunde, daß sie sich "blind" verstanden. Ihre Kameraden nannten sie wegen ihrer Unzertrennlichkeit Yksi und Kaksi. Die beiden spielten ein Kartenspiel, aus dem die anderen nie recht schlau wurden: Sie teilten die Karten und legten sie nach einer offenbar sinnvollen Regel neben- und übereinander, wobei einer die Kartenbilder, der andere die Kartenrücken nach oben legte.

Umbecantes und Tänkänkaina gehörten zu jenen Meuterern, die nie mehr aufgefunden wurden. Es darf als sicher angenommen werden, daß sie sich bald nach ihrer Ankunft in Hereheretue und der Verbrennung der "Bounty" von ihren Kameraden, zu denen sie keinerlei Verbindung hatten, trennten. Dr. Gáb bewies experimentell, daß sie mit einem jener Auslegeboote (genannt Katamaran) dank einer heute noch wirksamen Strömung zwangsläufig schnurstracks von Hereheretue zwischen Tatakato, Vanavana hüben, Nengonengo drüben hindurch nach Puka Puka gelangten. Englische Seeoffiziere brachten das Spiel schließlich nach England, wo es gelegentlich unter dem Namen TWIN (Zwilling) in Offiziersmessen beobachtet werden kann.

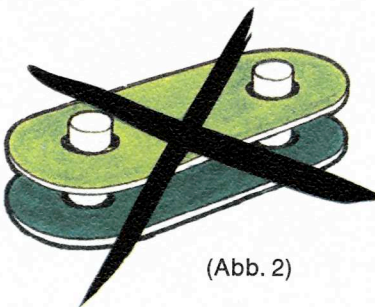
Der Autor E. M. Rich hat das Spiel nicht nur in seine heutige Form gebracht, sondern auch die Spielregel weiterentwickelt.

E. M. Rich

TWIN

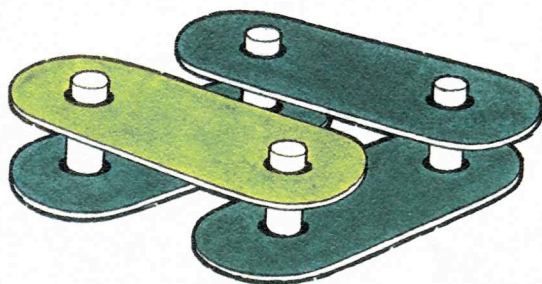


(Abb. 1)



(Abb. 2)

Ein raffiniertes Spiel mit 50 Spielscheiben für 2 Personen



(Abb. 3)

Darum geht es:

Beide Spieler legen abwechselnd ihre Spielscheiben über 2 Stifte. Es dürfen nicht mehr als 2 Spielscheiben übereinandergelegt werden. Dabei ist darauf zu achten, daß jede Scheibe nur jeweils eine Hälfte der anderen Scheibe überdeckt (Abb. 1). Es dürfen also nicht 2 Scheiben vollkommen deckungsgleich übereinandergelegt werden (Abb. 2). Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluß die meisten Twinscheiben unverdeckt (Abb. 3) liegen hat.

Fangen Sie gleich an!

Spiel und Twinscheiben liegen vor Ihnen. Sie entscheiden sich für eine Farbe und lösen um den ersten Zug. Jetzt setzt jeder abwechselnd 3 Twinscheiben seiner Farben so, daß keine der Scheiben eine andere überdeckt. Von nun an können fremde oder eigene abgedeckt werden. Es dürfen immer nur zwei Scheibenhälften übereinander liegen (Abb. 1), also nicht deckungsgleich. Schon bald kommt der Augenblick, an dem der Platz knapp wird und sich

verhängnisvolle Züge anzubieten scheinen. Diese frühzeitig zu ahnen (oder zu berechnen), oder sie im entscheidenden Moment zu eigenen Gunsten umschlagen zu lassen, macht den besonderen Reiz von TWIN aus.

Werden, was wahrscheinlich ist, mehrere Partien hintereinander gespielt, sollten die jeweiligen Ergebnisse notiert werden. Auch empfiehlt es sich, vor Beginn die Anzahl der zu spielenden Partien festzulegen.

* Die Spiel-Story ist entweder frei erfunden, zum Teil wahr, oder aber ganz und gar authentisch. Darüber läßt uns Eugen Oker im Unklaren. Das müßten wir schon selbst herausfinden, meint er, denn schließlich wolle er ja nicht bloß Einleitungen schreiben, sondern Vorspiele, Einstimmungen. Und da kümmere ihn die Wahrheit wenig.

Kommen Sie dem Schalk selbst auf die Sprünge. Manchmal trägt er

dick auf, gibt kräftige Hilfen mit Wortspielen, meist in Namen versteckt, stellt falsche Bezüge zwischen reellen Fakten her und dichtet echten Personen Erfundenes an.

Uns hat noch jede Story amüsiert.

In diesem Sinne:

Spielen und lachen Sie mit!

Günther Wagner
Pelikan Werke GmbH